

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI

Erna Yanti ^{1)*}, Bambang Sugianto¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

*Email: yerna044@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Lompat Tali di Kelompok B TK Kota Mulia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak di kelompok B RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari, yang berjumlah 12 orang anak yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh persentase ketercapaian 78,57%. Siklus II persentase aktivitas mengajar guru pada siklus II diperoleh persentase ketercapaian 92,85%. Data aktivitas belajar anak pada siklus I persentase ketercapaian 64,29%. Siklus II persentase aktivitas belajar anak pada siklus II diperoleh persentase ketercapaian 85,71%. Hasil rekapan nilai anak siklus I yang tercapai sebesar 75% dari 9 anak yang mendapat nilai BSB dan BSH. Siklus II Mengalami peningkatan menjadi 91,7% dari 1 anak yang mendapat nilai BSB dan BSH.

Kata kunci: anak usia dini, motorik kasar, permainan lompat tali.

IMPROVING CHILDREN'S GROSS MOTOR SKILL THROUGH JUMP ROPE GAMES

Abstract

This study aims to improve children's gross motor skills through jump rope games in Group B TK Kota Mulia. This study is a class action study conducted by two cycles of the division. The subjects in this study were teachers and children in Group B TK Kota Mulia, amounting to 12 children consisting of 7 boys and 5 girls. Analysis of data on the observation of the teacher teaching activity in Cycle I obtained a percentage of 78,57% achievement. The cycle II percentage of teacher teaching activity on cycle II acquired a percentage of 92,85% achievement. The child's learning activity Data in the cycle I percentage of 64,29% achievement. The Cycle II the percentage of children's learning activities amounted to 85,71%. The result of the child's value in the cycle I achieved was 75% of the 9 children who got the values of BSB and BSH. In the Cycle II improve to 91,7% of 11 children who got BSB and BSH scores.

Keywords: early childhood, gross motor skill, jump rope games.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dimasa taman kanak-kanak karena pada masa ini adalah masa pembentukan perkembangan kepribadian, sikap mental, dan intelektual dibentuk pada masa usia dini. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan fisik motorik anak. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang di

pengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Aisyah, 2011). Senada dengan itu, menurut (Decaprio, 2013) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Sedangkan pembelajaran motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian, atau seluruh anggota tubuh.

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh (Pratiwi & Kristanto, 2014). Aktivitas motorik kasar misalnya: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang. Pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak sangat perlu untuk diperhatikan dan menjadi diskusi, karena proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak akan mempengaruhi masa depan mereka (Ramdani & Azizah, 2020). Motorik kasar berarti aktifitas fisik (jasmani) dengan menggunakan otot-otot besar, seperti menggunakan lengan, otot tungkai, otot bahu, otot pinggang dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak (Saripudin, 2016).

Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, manaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki (Sujiono, 2010).

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Menurut (Rahyubi, 2012) aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Menurut (Aisyah, 2011) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu

memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan penulis di TK Kota Mulia, ditemukan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Untuk pengembangan motorik halus pada anak di kelompok B TK Kota Mulia, secara keseluruhan tidak ada kesulitan yang berarti dibanding dengan pengembangan motorik kasar. Hal ini dikarenakan kondisi anak di kelompok B TK Kota Mulia yang rentang usianya 5 sampai 6 tahun terbiasa dan aktif dalam kegiatan menggambar, mewarnai, meronce, dan lain-lain sehingga perkembangan motorik halus anak berkembang dengan maksimal. Sedangkan perkembangan motorik kasar anak masih perlu stimulasi atau rangsangan sehingga dapat berkembang dengan maksimal sebagaimana perkembangan motorik halus anak. Selain itu, sebagian besar anak di kelompok B TK Kota Mulia mengalami rasa bosan dengan kegiatan yang sering dilakukan tiap harinya seperti senam pagi, menyanyi diiringi gerakan, dan gerakan lainnya.

Hal ini ditandai dengan kondisi pada saat penulis melakukan observasi awal di kelompok B TK Kota Mulia, menunjukkan bahwa dari 12 orang anak, terdapat 2 anak yang mencapai kategori Belum Berkembang (BB) atau 16,7%, 5 anak yang mencapai kategori Mulai Berkembang (MB) atau 41,67%, dan 4 anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau 33,3% dan 1 orang yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) atau 8,3%.

Bertitik tolak pada paparan permasalahan tersebut, Untuk menarik perhatian anak dan membuat anak lebih mudah dalam memahami perkembangan motorik kasar dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu permainan yang dapat dilakukan untuk mengatasi berbagai permasalahan diatas adalah salah satunya melalui permainan lompat tali. Menurut Harsono dalam (Febriani, 2015) bahwa permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan haling rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. Permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai, dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan.

Menurut (Achroni, 2012) lompat tali yaitu permainan tradisional lompat tali merupakan permainan warisan budaya yang

telah ada sejak era 80'an dimana permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak 3-10 anak di halaman rumah mereka dengan cara melompat setinggi-tingginya. Permainan ini sangat menyenangkan hati dan membuat anak terhibur dikala mereka bermain, tidak ada perbedaan diantara mereka. Senada dengan pendapat (Mulyani, 2016) permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, berisik, kuat, serta terlatih. Lompat tali juga bisa mengurangi obesitas pada anak. Selain itu, emosi anak turut ikut dilatih, yakni keberanian untuk melakukan lompatan yang tantangannya semakin tinggi. Dalam permainan lompat tinggi secara kelompok, anak membutuhkan teman hingga memberi kesempatan untuk bersosialisasi. Ia juga dapat belajar empati, bergiliran, menaati peraturan, dan lain-lain.

Kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional menurut (Anggraeni, Karyanto & Khairati, 2018) antara lain sebagai berikut: (1) tidak memerlukan biaya untuk memainkannya; (2) melatih kreativitas anak; (3) mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak; (4) mendekatkan anak-anak pada alam; (5) sebagai media pembelajaran nilai-nilai; (6) mengembangkan kemampuan motorik anak; (7) bermanfaat untuk kesehatan; (8) mengoptimalkan kemampuan kognitif anak; (9) memberikan kegembiraan dan keceriaan; (10) dapat dimainkan lintas usia; (11) mengasah kepekaan seni anak.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Lompat Tali di Kelompok B TK Kota Mulia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Kota Mulia tepatnya pada bulan September semester ganjil Tahun Ajaran 2019/2020. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru sebagai peneliti dan anak didik pada kelompok B TK Kota Mulia usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 orang anak didik diantaranya

laki-laki berjumlah 7 orang dan perempuan 5 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data yang dilakukan dengan sengaja terhadap anak ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun kemampuan anak selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Wawancara merupakan pengumpulan data dengan jalan atau cara berdialog langsung dengan para responden secara lisan berdasarkan hasil pengamatan di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran khususnya pada meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Kegiatan wawancara ini digunakan sebagai cara memperoleh data tentang respon/ tanggapan guru setelah proses pembelajaran berlangsung.. Dokumentasi yaitu berupa catatan yang memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan data-data dan berupa foto-foto anak didik dalam penelitian pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Data yang diperoleh berupa catatan yang memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas, seperti hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran dan hasil kerja anak.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menghimpun data tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan anak. Data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi. Sedangkan data kuantitatif menghimpun data tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali yang diperoleh melalui lembar instrumen/evaluasi yang dilakukan pada setiap pertemuan dan diakhir siklus tindakan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah indikator proses dan indikator hasil (nilai). Dari segi proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai presentase minimal 85% sesuai dengan skenario kegiatan pembelajaran, sedangkan dari segi hasil, apabila 85% anak memperoleh nilai *** dan **** maka

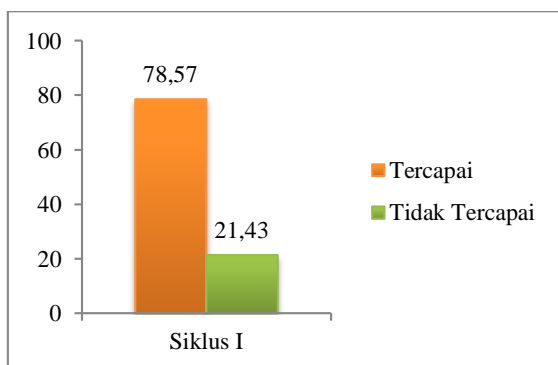
kemampuan motorik kasar anak melalui media permainan lompat tali dikatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan ini dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan dengan Kepala Sekolah TK Kota Mulia pada tanggal 29 Agustus 2019. Pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di TK Kota Mulia. Selanjutnya kepala Sekolah TK Kota Mulia mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru kelompok B berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu melakukan pengamatan atau observasi awal berupa kegiatan pra tindakan tanpa mengganggu proses pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal terutama dalam meningkatkan motorik kasar anak. Kegiatan untuk melatih motorik halus anak dirasa sudah maksimal dilakukan oleh anak namun kurang bervariasi atau kegiatannya yang biasa dilakukan pada umumnya seperti senam dan permainan yang terdapat di halaman sekolah. lembar observasi dan lembar kerja anak. Selain oleh karena itu peneliti merancang sebuah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu permainan lompat tali yang merupakan permainan yang menuntut anak melakukan gerakan-gerakan atau kegiatan yang melibatkan otot anak.

Hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I tersaji pada Gambar 1 berikut.



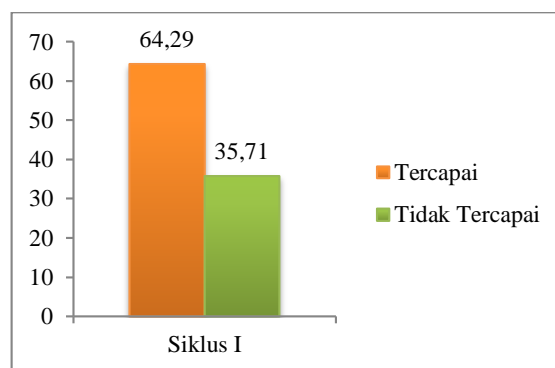
Gambar 1. Diagram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

Hasil observasi guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 11 aspek dengan persentase 78,57% diantaranya: (1) guru

melakukan kegiatan Imtaq, (2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (3) guru melakukan appersepsi dengan tema/subtema yaitu diri sendiri/anggota tubuh, (4) guru menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, (5) guru menjelaskan kepada anak cara melakukan permainan lompat tali, (6) guru mempraktekkan contoh cara melakukan permainan lompat tali, (7) guru membimbing anak dalam permainan lompat tali, (8) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan melompat dengan berbagai arah dengan 1 kaki atau 2 kaki, (9) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm, (10) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan menjaga keseimbangan tubuh saat melompat, dan (11) guru menutup pembelajaran dengan doa.

Sedangkan yang tidak dicapai guru dari 14 aspek adalah 21,43% (3 aspek yaitu (1) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan gerakan berlari dan melompat secara terkoordinasi, (2) guru mengadakan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan (permainan lompat tali), dan (3) guru memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan.

Hasil aktivitas belajar anak pada siklus I tersaji pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Didik Siklus I

Hasil analisis aktivitas belajar anak sesuai dengan lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati. Pada siklus I, aspek yang dicapai oleh guru adalah sebanyak 9 aspek dengan persentase 64,29% diantaranya: (1) anak melakukan kegiatan Imtaq sesuai yang disampaikan guru, (2) anak memperoleh alat dan bahan pembelajaran dalam permainan lompat tali, (3) anak memperhatikan guru cara melakukan permainan lompat tali, (4) anak dapat mengikuti guru cara melakukan permainan lompat tali, (5) anak mendapat bimbingan guru dalam permainan lompat tali, (6) anak

melakukan kegiatan melompat dengan berbagai arah dengan 1 kaki atau 2 kaki, (7) anak melakukan kegiatan melompat tali dengan ketinggian 30-40cm, (8) anak melakukan kegiatan menjaga keseimbangan tubuh saat melompat, dan (9) anak dapat mengikuti guru menutup pembelajaran dengan doa.

Sedangkan yang tidak dicapai guru dari 14 aspek adalah 35,71% (5 aspek yaitu (1) anak mengetahui tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, (2) anak dapat menjawab appersepsi tema/subtema yang disampaikan guru, (3) anak melakukan kegiatan gerakan berlari dan melompat secara terkoordinasi, (4) anak dapat menjawab pertanyaan guru tentang kegiatan yang telah dilakukan (permainan lompat tali), (5) anak mengetahui kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan.

Tabel 1. Nilai Klasikal pada Siklus I

Kategori	Jumlah	(%)
Berkembang Sangat Baik	3	25
Berkembang Sesuai Harapan	6	50
Mulai Berkembang	3	25
Belum Berkembang	0	0
Jumlah	12	100

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 1 terlihat bahwa secara klasikal kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik yaitu 75% anak memperoleh nilai BSB dan BSH namun belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85% anak memperoleh nilai BSB dan BSH. Oleh karena itu, guru dan peneliti mendiskusikan kekurangan-kekurangan apa saja yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I untuk kemudian diperbaiki dan dilaksanakan pada siklus II. Dari hasil observasi, maka hal yang harus diperbaiki adalah peneliti harus segera melaksanakan persiapan dan perencanaan dengan matang, segala yang dilakukan pada tindakan siklus I harus dicermati dan diperbaiki kembali.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I yaitu guru bercerita terlebih dulu tentang tema yang akan dibawakan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik mata. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak

tentang permainan lompat tali. Selanjutnya guru mengajak anak-anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk mempraktekkan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki dengan bimbingan guru dan anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm dengan bimbingan guru pula.

Tindakan siklus I pertemuan II yaitu guru bercerita terlebih dulu tentang tema yang akan dibawakan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik tangan. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak tentang permainan lompat tali. Guru mengajak anak-anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk mempraktekkan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki dan anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm dengan bimbingan guru.

Tindakan siklus I pertemuan III yaitu guru bercerita terlebih dulu tentang tema yang akan dibawakan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik kepala. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak tentang permainan

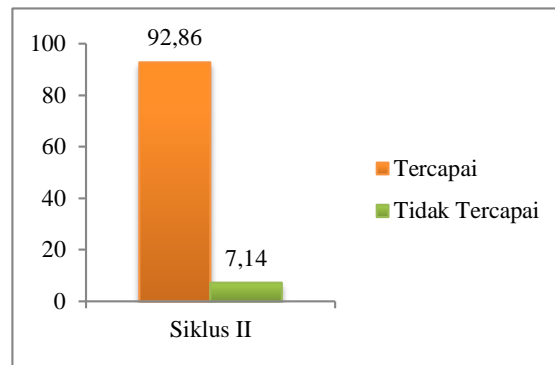
lompat tali. Anak-anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk mempraktekkan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki dan anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm.

Tindakan siklus I pertemuan IV guru bercerita terlebih dulu tentang tema yang akan dibawakan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik kaki. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak tentang permainan lompat tali. Kemudian anak-anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk mempraktekkan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki, anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm, dan anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat melompat dengan bimbingan guru.

Hasil refleksi pada siklus I diperoleh bahwa guru dan peneliti mendiskusikan kekurangan-kekurangan apa saja yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I untuk kemudian diperbaiki dan dilaksanakan pada siklus II. Dari hasil observasi, maka hal yang harus diperbaiki adalah peneliti harus segera

melaksanakan persiapan dan perencanaan dengan matang, segala yang dilakukan pada tindakan siklus I harus dicermati dan diperbaiki kembali.

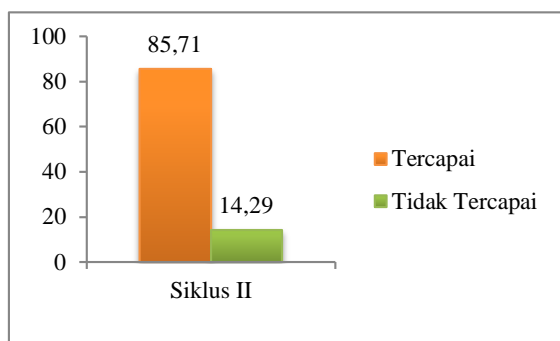
Hasil Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus II tersaji pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Hasil analisis observasi guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 14 aspek yang harus dicapai oleh guru. Pada siklus II, aspek yang dicapai oleh guru adalah sebanyak 13 aspek dengan persentase 92,86% diantaranya: (1) guru melakukan kegiatan Imtaq, (2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (3) guru melakukan appersepsi dengan tema/subtema yaitu diri sendiri/anggota tubuh, (4) guru menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, (5) guru menjelaskan kepada anak cara melakukan permainan lompat tali, (6) guru membimbing anak dalam permainan lompat tali, (7) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan melompat dengan berbagai arah dengan 1 kaki atau 2 kaki, (8) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan melompat tali dengan ketinggian 30-40cm, (9) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan menjaga keseimbangan tubuh saat melompat; (10) guru mempersilahkan kepada anak untuk melakukan kegiatan gerakan berlari dan melompat secara terkoordinasi, (11) guru mengadakan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan (permainan lompat tali), (12) guru memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan, dan (13) guru menutup pembelajaran dengan doa. Sedangkan yang tidak dicapai guru dari 14 aspek adalah 7,14% (1 aspek yaitu (1) guru mempraktekkan contoh cara melakukan permainan lompat tali.

Hasil aktivitas belajar anak pada siklus II tersaji pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Diagram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Didik Siklus II

Observasi yang dilakukan pada aktivitas belajar anak pada siklus II yang diamati observer menggunakan lembar observasi aktivitas belajar anak yang terdiri dari 14 aspek. Pada siklus II, aspek yang dicapai oleh anak adalah sebanyak 12 aspek dengan persentase 85,71% diantaranya: (1) anak melakukan kegiatan Imtaq sesuai yang disampaikan guru, (2) anak mengetahui tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, (3) anak dapat menjawab appersepsi tema/subtema yang disampaikan guru, (4) anak memperoleh alat dan bahan pembelajaran dalam permainan lompat tali, (5) anak memperhatikan guru cara melakukan permainan lompat tali, (6) anak melakukan kegiatan melompat dengan berbagai arah dengan 1 kaki atau 2 kaki, (7) anak melakukan kegiatan melompat tali dengan ketinggian 30-40cm, (8) anak melakukan kegiatan menjaga keseimbangan tubuh saat melompat; (9) anak melakukan kegiatan gerakan berlari dan melompat secara terkoordinasi, (10) anak dapat menjawab pertanyaan guru tentang kegiatan yang telah dilakukan (permainan lompat tali), (11) anak mengetahui kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan, dan (12) anak dapat mengikuti guru menutup pembelajaran dengan doa. Aspek yang tidak dicapai anak dari 14 aspek adalah 14,29% ada 2 aspek yaitu (1) anak dapat mengikuti guru cara melakukan permainan lompat tali, (2) anak mendapat bimbingan guru dalam permainan lompat tali.

Berdasarkan data hasil perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada Tabel 2, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal perolehan nilai anak didik dalam kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali mengalami peningkatan, karena tingkat keberhasilan anak didik yaitu sebesar 91,7% memperoleh nilai

BSH dan BSB, dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak didik dipandang telah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indikator penilaian dalam penelitian ini khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II

Tabel 2. Nilai Klasikal pada Siklus II

Kategori	Jumlah	(%)
Berkembang Sangat Baik	8	66,7
Berkembang Sesuai Harapan	3	25
Mulai Berkembang	1	8,3
Belum Berkembang	0	0
Jumlah	12	100

Tindakan siklus II pertemuan I yaitu tema yang akan dibawakan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik mata. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak tentang permainan lompat tali. Selanjutnya guru mengajak anak-anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk memarktekan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki, anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm, anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat melompat.

Tindakan siklus II pertemuan II yaitu guru bercerita terlebih dulu tentang tema yang akan dibawakan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik tangan. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak tentang permainan lompat tali. Kemudian guru mengajak anak-anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti

guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk mempraktekkan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki dan anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm, anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat melompat dan anak dapat berlari dan melompat secara terkoordinasi dengan disertai bimbingan guru.

Tindakan siklus II pertemuan III yaitu guru menjelaskan tema yang diajarkan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik kepala. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak tentang permainan lompat tali. Selanjutnya guru mengajak anak-anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk mempraktekkan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki dan anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm, anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat melompat dan anak dapat berlari dan melompat secara terkoordinasi.

Tindakan siklus II pertemuan IV yaitu , guru bercerita terlebih dulu tentang tema yang akan dibawakan yaitu diri sendiri subtema anggota tubuh, tema spesifik kaki. Setelah guru menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan sesuai selanjutnya guru menggunakan media tali (karet yang dijumput) untuk menjelaskan kepada anak tentang permainan lompat tali. Selanjutnya guru mengajak anak-

anak melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di luar kelas/halaman sekolah. Pada saat kegiatan inti guru menanyakan kesiapan anak melakukan permainan lompat tali dan menjelaskan tujuan pembelajaran/permainan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan lompat tali. Terlebih dulu guru dan observer mencontohkan permainan lompat tali, selanjutnya guru membentuk kelompok masing-masing 4 orang anak untuk mempraktekkan permainan lompat tali. Setelah selesai bermain, dalam permainan lompat tali ada sebagian anak yang dapat mempraktekannya. Indikator yang tercapai dalam permainan lompat tali: anak dapat melompat ke berbagai arah dengan 1 atau 2 kaki dan anak dapat melompat tali dengan ketinggian 30-40 cm, anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat melompat dan anak dapat berlari dan melompat secara terkoordinasi.

Jika dilihat dari pemahaman anak didik mulai dari pelaksanaan siklus I sebesar 75% jika dibandingkan pada tahapan observasi awal/prasiklus penelitian yang hanya mencapai 41,6% dan pada tindakan siklus II mencapai persentase sebesar 91,7%, menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai yaitu minimal 85% maka peneliti dan guru sepakat bahwa penelitian ini dapat dihentikan sampai pada siklus II.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2015) kemampuan motorik kasar anak mampu ditingkatkan melalui kegiatan lompat tali. Senada dengan hal tersebut, penelitian (Febriani, 2015) menyatakan bahwa ada suatu peningkatan yang baik dalam perkembangan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali. Sehingga dapat digaris bawahi bahwa teknik permainan lompat tali dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Penelitian lain oleh (Hasanah, Jaya, & Suharman, 2018) Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang erat antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Tanggamus sebesar 0,85.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok B TK Kota Mulia Kec. Asera Kab. Konawe Utara selama dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui

permainan lompat tali. Hal ini dapat dilihat pada nilai observasi awal sebesar 41,66%, pada nilai klasikal anak siklus I meningkat yaitu 75%, dan pada siklus II lebih meningkat lagi menjadi 91,7%, berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I memperoleh presentase sebesar 78,57% dan pada siklus II meningkat menjadi 92,85%, sedangkan hasil observasi aktivitas anak pada pelaksanaan siklus I, memperoleh presentase sebesar 64,29% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,71%.

Saran

Setelah melaksanakan tindakan penelitian maka peneliti menyarankan hal-hal diantaranya dalam pelaksanaan pembelajaran maka hendaknya mempertimbangkan materi, media, dan strategi yang tepat untuk anak didik dan guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan potensi anak didik dalam hal ini aspek motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogyakarta: Javalitera.
- Anggraeni, M. A., Karyanto, Y., & Khairati, W. (2018). Pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Journal Of Early Childhood Care And Education*, 1(1), 18-25.
- Aisyah, S. (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Febriani, F. (2015). Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B Tk Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016. *Prosiding dari Seminar Nasional Pendidikan dengan tema Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi*, 35-40.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Divapress.
- Hasanah, N. U., Jaya M. T., & Surahman, M. (2018). Bermain Lompat Tali Dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1-9.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik permainan Tradisional*. Diva Press :Yogyakarta.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II tahun ajaran 2014/2015. Paudia: *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 18- 39.
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2020). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 482-490.
- Sari, I., P. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Lompat Tali pada Kelompok A di Tk Aba Ngabean 1 Tempel Sleman. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD SI*. 5(4), 1-9.
- Saripudin, A. (2016). Peran Keluarga Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).
- Sujiono, Y., S. (2010). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referensi.